

Полкова М.Д.

Екатеринбург, Российский государственный
профессионально-педагогический университет

КОММУНИКАЦИЯ В ПУСТОТЕ

В статье рассматривается проблема коммуникации в ситуации утраты реальности. В современной культуре процесс распада культурных универсалий имеет тотальный характер. «Атомарный человек» остается перед пустотой. Культура вырабатывает средства компенсации этой пустоты — симуляцию, стимуляцию, замещение, что и формирует актуальную культурную прагматику.

Ключевые слова: современная культура, коммуникация, информационное поле, семиотический кризис, виртуальность, симуляция.

The article considers the problem of communication in a situation of loss of reality. In contemporary culture there is total disintegration of cultural universals. Single man remains the emptiness. Culture produces means to compensate for this emptiness: simulation, stimulation, replacement, that generates a contemporary cultural pragmatics.

Keywords: modern culture, communication, information field, the crisis of semiotics, virtuality, simulation.

Актуальная культурная ситуация — ситуация, лаконично обозначенная И. Бродским: «Мир болен ощущением распада» — разворачивается на разных уровнях культуры: социальном, ценностном, нормативном, институциональном и т.д. Культура, которая некогда была системой с ярковыраженным смысловым центром, распалась, этот центр утратив. Речь, конечно, идет о культуре европейского типа, поскольку сохраняющиеся традиционные общества сохраняют, так или иначе, и традиционную систему культуры. Впрочем, глобаль-

ное информационное поле, охватившее практически весь мир, трансформирует и эти общества, но мы будем, все же, говорить об эпицентре этих трансформаций — о европейской культуре.

Распад здесь был запущен и к эпохе постмодерна достиг апогея потому, что потеряна точка сборки — на месте Абсолюта зияет пустота. Мир европейской культуры (христианский в своем основании), который держался на вере в Бога и Человека, в Разумное начало, им управляющее, с необходимостью распадается, потеряв эту веру. Ни одна теория или история о том, что было есть или будет, больше не убедительна, или, во всяком случае, не является универсальной. Альтернативная история — характерный симптом нашего времени. То есть наше актуальное существование определяет то, что в постмодернизме названо кризисом метанарративов (Лиотар). Мир не имеет ни источника, ни цели, ни внутреннего закона, ни смысла.

В культуре возникает ряд проблем, связанных с этим распадом метанаррации. Кроме проблемы с генеральным смыслом, который сообщала культуре и ее носителям вера в Бога, возникают просто проблемы с объективной реальностью, с тем всеобщим референтом, в зоне которого должны встречаться, или хотя бы пересекаться, все индивидуальные дискурсы. Поскольку матанаррация распадается, и на месте реальности зияет пустота — возникает то, что Лиотар называет проблемой «коммуникационного консенсуса». Это отсутствие всеобщего кода взаимопонимания, который выступал бы местом встречи затерянных в этих культурных развалинах индивидов. Таким всеобщим кодом может быть не только «большая вера», цементирующая культуру — но и, например, единый исторический дискурс. Мы же на сегодняшний день живем в разных историях, что наглядно демонстрирует актуальное геополитическое противостояние, стимулирующее повсеместное переписывание истории (дошедшее уже и до консервативных оксфордских учебников). Все сложности межкультурной коммуникации в этой ситуации мы наблюдаем по сводкам новостей.

Но пустота охватывает не только область референции, касаясь и языковой ткани культуры. Состояние «открытой»

культуры, где глобальная информационная среда разрушила границы всех уровней и подсистем, создало гомогенное информационное поле. Оно растворяет феномены культуры, превращая их в некие безликие элементы культурного словаря — в «атомарные факты» культуры, которые просто включаются в «культурный запас» человечества, представляющий из себя каталог, организованный по принципу «это любопытно». И «файловое сознание» возникает не столько по причине специфики организации информации в компьютере и глобальной сети, сколько из-за раздробленности, фрагментированности самого поля культуры, где все артефакты повисают в семантической пустоте, лишённые истории и аутентичного смысла. «Свобода от целого, апофеоз частиц», — по выражению И. Бродского. Коммуникация при этом серьезно затрудняется, поскольку, синтагматика культурного языка нарушена, нет дискурсивной логики — по причине отсутствия единого семантического пространства, в котором бы разворачивалась коммуникация, соответственно, проблематичным становится понимание, как включённость в единое смысловое поле.

Этот семиотический кризис серьезно трансформирует культуру: например, вытесняет речевую коммуникацию на периферию. Вербальная коммуникация слишком семантически нагружена, имеет сложный синтаксис, кроме того, требует контекстуального понимания, а все это — и семантика, и синтаксис, и коннотативные связи становятся проблемой в неантисципированной, пустотной культуре. Коммуникация невербальная, опирающаяся на телесность, в этом смысле более универсальна и проста — добиться понимания на этом уровне гораздо легче, поскольку наши эмоциональные и просто физиологические реакции обладают непосредственностью, а, главное, универсальностью, которой лишен язык. Целостность человечества на уровне биологического вида все-таки остается пока незыблемой, почему культура на нее и опирается. «Тело есть идея более поразительная, чем старая «душа», [3, с. 306] — говорил некогда, запуская эти механизмы восприятия, Ф. Ницше. Тело реальнее, понятнее и надежнее, чем «старая душа». Тело становится главным ре-

ферентом в системе самоидентификации. Оно заполняет и онтологическую, и аксиологическую, и антропологическую пустоту. Игра гормонов, расширенные зрачки, покраснение кожных покровов, выделение феррамонов, язык жестов, поз — все это становится азбукой современной коммуникации. С другой стороны, для европейской (напомним, христианской в своих истоках) культуры такое ценностное переворачивание оппозиции душа-тело очень травматично, как травматично и само переживание пустоты в онтологическом и аксиологическом аспектах (этим болезненным отношением к пустоте мы, например, сильно отличаемся от буддийского культурного ареала). «Идет четверг. Я верю в пустоту. В ней как в Аду...», — пишет Бродский. Культура, а особенно ее носители, востребуют компенсации этой пустоты.

И другой вектор развития пораженной пустотой современной культуры связан с виртуальностью — зоной, где и развивается пустота, обретая видимые формы, но где, в тоже время, вырабатываются средства ее компенсации.

Информационная среда, в которую мы погружены в постиндустриальную эпоху, является материализацией и процессов распада, и той пустоты, которая выступает их итогом. Информация — главный капитал эпохи постмодерна — оказывается средством уничтожения культуры, поскольку разрушает ее системность. Информация по определению безлична, бесструктурна и анонимна. Она «не несет в себе того мучительного процесса, который сопровождает формирование системы знаний, убеждений, веры. Информация — *стерилизованное* знание». [5, с.11] Личностная уникальность стерта в информационной среде: уникальность самой культуры, и уникальность ее носителя — человека, который в информационном поле становится таким же набором случайных элементов, как и сама культура. «Мсье говорит с мсье, словно никто с никем», — вот модель современной коммуникации, требующей в языковом плане «наклонения небытия», как резюмирует Жан Тардьё в конце того же стихотворения.

В этом информационном поле формируется «атомарный человек» — та социальная единица, которая и выступает субъектом коммуникации. Человек, который не укоренен ни в какой

социальной общности, не является носителем никакой определенной системы ценностей, поскольку эти структуры — и ценностные и социальные — дестабилизированы, обесценены и разрушены. Это существо абсолютно одинокое, заброшенное в мир, переполненный обломками бывших культур, религий, идеологий и символов, ими порожденных. И в диалоге с этим информационным и культурным хаосом индивид должен формировать свое я-сознание. Ситуация неопределенности смысловой, ценностной, ситуация стояния перед пустотой.

Как борется с этим культура? Культура и ее носители вырабатывают средства компенсации этой пустоты, средства эти многообразны, но мы рассмотрим те компенсаторные механизмы, которые связаны с коммуникацией.

Первый механизм — *симуляция*. Симуляция собственного бытия — явление, отрефлексированное на концептуальном уровне философами (здесь и теория симулякра, и концепции «общества спектакля»), на художественном уровне это прорабатывали и отдельные художники (например, М.Кундера в романе «Неспешность»), и даже целые направления, вроде поп-арта (достаточно вспомнить его первое произведение «Что же делает наши сегодняшние дома такими разными, такими привлекательными») Даже поп-культура отразила этот феномен: «Пишите, камеры, пишите, ... посредине пустоты, незаписанный на пленку, был ли в самом деле ты...» (Текст песни Паши Кашина). «Она (симуляция) есть порождение моделями реального, лишенного происхождения и реальности: гиперреального». [1, с.16] — пишет Ж.Бодрийяр. Симуляция напрямую связана с «пустыней самого реального». [1, с.17].

Самый распространенный сейчас способ симуляции — видео-фото трансляция своей жизни. Он призван покрыть пустоту внутреннюю и внешнюю, оказываясь способом создания собственной идентичности и встраивания этого я-образа в желаемый образ реальности. Мы постоянно ведем трансляцию своей жизни в форме фотографий и видео на фоне, (часто он-лайн), мы словно ловим исчезающую реальность, хватаем «прекрасные мгновенья», но тем быстрее они поглощаются пустотой. Эффект удовольствия от самопрезентации при этом намного превосходит и вытесняет реальное пережи-

вание событий. Работает здесь и механизм нарциссизма, и то, что Лотман называет автокоммуникацией, замыкая индивида, и так отчужденного от других, на самого себя. Симуляция при этом, моделируя реальность, разрушает ее, поскольку лишает присутствия, настоящего (хорошее слово!) времени, переживания здесь-и-сейчас. Дилемма «быть-или-казаться» решается не в пользу бытия — а в пользу пустоты, и вся индустрия производства и рекламы работает на эту пустоту.

Таким же симулятивным механизмом оказывается общение в соцсетях. Собственно, трансляция селф-образов и оказалась возможной благодаря развитию социальных сетей. Пространство соцсетей обостряет проблему квази-общения и квази-реальности, которые и так в культуре стоят остро. Характерная для этого пространства абсолютная анонимность и отправителя, и адресата, возможность прятаться за маски и цитаты, при этом полная безответственность поведения и высказываний (некий апофеоз либерализма: абсолютная свобода, мир, где все позволено) ведут в конечном итоге к разбуханию пустоты.

Другим механизмом компенсации является смежный (и часто сочетающийся с симуляцией) механизм *замещения*. Общение в сетях замещает реальное общение, смайлики замещают эмоциональную реакцию и ее артикуляцию — реальные речевые акты. Но есть еще более универсальные системы замещения — их дает культуре виртуальная реальность игр. Она уникальна тем, что замещает мир в его тотальности: и объективный, и субъективный план бытия. Видео-игры (а именно они на сегодняшний момент — самый распространенный и легкодоступный вид компенсации всех проблем) дают на субъективном уровне ощущение вовлеченности, яркие эмоциональные переживания. А в объективном плане, создавая квази-реальность, дают четкую нормативную сетку и ясную систему координат (свой-чужие, победа-поражение и т.д.) — ту самую ценностно-нормативную систему с выраженной телеологией, которая в реальном культурном пространстве разрушена.

Одновременно, компьютерные игры выступают и симулятором, и стимулятором, запуская третий компенсаторный механизм — *стимуляции* жизни, поглощаемой пустотой. И стра-

тегическое мышление, и быстрота реакции, и риск, и даже отвага, и выброс адреналина, и еще многое стимулирует компьютерная игра, замещая и возмещая пустотную реальность. Стимулирование всех жизненных процессов, исключая, правда, телесную составляющую, делает человека в игре почти живым и на некоторое время счастливым. Примечательно, что игры даже потеснили в молодежной среде наркотики и алкоголь — традиционные (но от этого не менее страшные) суррогаты жизни. Но все более погружаясь в эту виртуальную среду, современная культура обнаружила и недостаточность того фиктивного стерилизованного мира, который дают игры. Отсутствие физической вовлеченности как проблема остро ощущается современным человеком, который все больше превращается в просто глаз. А человеку этого не достаточно, об этом сигнализируют и неврозы, и психические срывы, и функциональные расстройства различных органов и систем.

Поэтому сейчас все более нарастает тенденция материализации виртуального. Это, возможно, вызвано инстинктом самосохранения, сохранения физического плана нашего бытия, который виртуальность ставит под угрозу. Интересна в этом ключе история «материализации комиксов»: вначале перенос из двухмерного пространства журнала в трехмерное пространство мультфильма, потом разыгрывание живыми актерами в кино (со всей физической и психологической убедительностью). Следующим шагом должна стать возможность превращения в супер-героя меня — зрителя-читателя. И над этим активно работает индустрия развлечений. В целом в современной культуре идет процесс некоего конвертирования игры в реальность: пройти игру ногами. Популярность квестов есть такая попытка выйти из виртуальности, сохранив все преимущества игрового пространства: четкие границы, правила, ясную цель и т.д.

Материализуются и самые опасные игры. Пострелять в живого противника, пусть и «понарошку», не насмерть — одно из востребованных развлечений сегодняшнего дня. И завербованные боевиками европейцы, которых все больше воюет в горячих точка, кажется, делают просто еще один

шаг (последний) к материализации игры, желая при этом того же — реального дела, реальной опасности.

Поиски ощущения реальности идут гораздо дальше простого развлечения: испытать реальную боль — вот к чему часто стремится сейчас человек. В качестве реабилитации своей вытесненной виртуальностью телесности человек хочет испытать экстремальные телесные переживания. Здесь и популярность татуажа, и пирсинг, и шрамирование, и трансгрессивные телесные практики. Человек перестает бояться испытать и причинить боль.

Искусство, как индикатор актуальных состояний культуры, наглядно демонстрирует эту тенденцию: кровавые перформансы, театр жестокости — тоже оказываются формами прорыва к реальности. А испытываемые при этом экстатические состояния, кроме того, компенсируют пустоту сакрального. «Искусство стало цивилизованным заместителем магических игр и ритуалов» [4, с.121]. Искусство и игры стали подобием магии, с ее системой тотального вовлечения, компенсируя и неудовлетворенную культурой тягу к трансцендентному, и фатальную изоляцию атомарных индивидов друг от друга. Эффект партиципации как цель арт-практик заставляет искусство искать все более интерактивных и все более жестких форм. Шок как средство коммуникации обеспечивает при этом искомую вовлеченность.

Но феномен трансгрессии, все-таки, не стал пока массовым, не все озабочены «пробами предела». Зато мы наблюдаем широкое распространение аналога ролевых игр в реали-формате, которыми выступают субкультуры. Толкиенисты, готы и т.п., все более включающая их в себя (опять благодаря виртуальной среде) аниме-культура, находят все больше адептов, и далеко не только в молодежных кругах. В чем здесь дело? Наверно, в том, что бедная смыслом реальная жизнь замещается хорошо выстроенным цельным дискурсом, где в основе лежит некий «фэндом» — универсальная легенда, вокруг которой разрастается целый мир, воспроизводящий, разыгрывающий, развивающий ее, подражающий ей. В условиях тоски по метанарративам такие истории (особенно, если они, как у Д. Толкиена или Л. Кэрролла талантливо

сделаны) оказываются идеальными заместителями смыслового поля культуры и начинают играть роль того всеобщего кода взаимопонимания, который реальность утратила. Здесь есть ряд позитивных моментов, связанных с возможностью реального (в смысле живого, не виртуального) общения на фестивалях. Однако, все те же механизмы симуляции и замещения пронизывают и это ролевое общение, которое не выходит за пределы логики, заданной ролью. Конечно, ролевая самоидентификация на время облегчает жизнь: кто я? — я Шляпник, я Алиса — и становится легче, потому что понятно тогда, кто я, какой, как должен себя вести, как будут вести себя со мной другие. И еще потому, что эта маска отлично прячет меня. Меня трудно ранить, когда я в образе, ведь это не я на самом деле. В тоже время, привлекает интерактивность этой глобальной игровой среды, где ты можешь жить, проявлять таланты и реализовывать склонности (писать фанфики, шить костюмы, быть актером, петь), а главное, чувствовать свое одиночество среди таких же, как ты. Чем же это плохо? Все той же проблемой бегства от жизни и попыткой жить внутри ее суррата.

В итоге, в культуре постмодерна сформировался некий замкнутый круг: средства компенсации пустоты усугубляют, расширяют ее, требуются новые средства компенсации, которые снова будут работать на пустоту.

Список литературы

1. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. 204 с
2. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. — М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 1998. 160 с.
3. Ницше, Ф. Воля к власти: опыт переоценки всех ценностей // Избранные сочинения: в 3 т. Т. 1. — М.: REFL-book, 1994. 352 с.
4. Маклюэн Г.М. Понимание медиа. Внешние расширения человека. — М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.
5. Савчук В. Конверсия искусства. СПб.: Петрополис, 2001. 288 с.